

**BENTUK FOSIL KERANG SEBAGAI SUMBER
PENCIPTAAN KARYA LOGAM**



JURNAL KRIYA SENI

Diajukan oleh:

Dwi Andika Putra

NIM 1310017422

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**



BENTUK FOSIL KERANG SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN KARYA

LOGAM

Oleh: Dwi Andika Putra

INTISARI

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengekspresikan bentuk fosil kerang sebagai sumber idea inspirasi penciptaan karya seni logam. Berawal dari pengalaman masa kecil yang sering melihat gambar tentang fosil, penulis tertarik untuk menjadikan bentuk fosil sebagai sumber idea dalam penciptaan karya logam. Hal tersebut dikarenakan fosil memiliki bentuk yang cukup unik. Selain itu, penulis ingin menyampaikan kembali kepada masyarakat untuk terus menjaga dan melestarikan penemuan fosil-fosil di sekitar kita. Selain beberapa alasan di atas penulis juga mempunyai keinginan untuk menciptakan kembali fosil ke dalam media logam sesuai dengan versi penulis.

Proses penciptaan karya-karya ini dilakukan dengan hati-hati dan berurutan. Dari pencarian sumber idea, sketsa, pemilihan bahan, sampai pada tahap pengerjaan karya mentah yang menggunakan beberapa macam teknik yaitu: teknik tatah, teknik gergaji, dan teknik patri, hingga yang terakhir pemajangan karya. pemilihan yang dijadikan sumber idea pada penciptaan karya ini menggunakan beberapa teori pendukung, seperti: teori estetika, teori “metode penciptaan 3 tahap 6 langkah” teori logam.

Setelah melalui proses penciptaan yang panjang, terlahirlah delapan karya seni dengan tema fosil. Karya logam yang tercipta lebih menonjolkan ekspresi dari berbagai macam karakteristik kerang. Perhiasan fosil kerang yang diciptakan oleh penulis lebih mengarah pada sosok kerang yaitu bentuk kerang satu cangkang dan dua cangkang .

Kata Kunci: Fosil Kerang, Penciptaan, Perhiasan, Logam

ABSTRACT

This Final Project aims to express the form of fossil shells as a source of inspiration idea of the creation of metal artwork. Starting from a childhood experience that often sees images of fossils, the author is interested in making the fossil form as the source of ideas in the creation of metal works. This is because fossils have a unique shape. In addition, the authors wish to convey back to the public to continue to maintain and preserve the discovery of fossils around us. In addition to some of the above reasons the author also has a desire to recreate fossils into metal media according to the author's version.

The process of creating these works is done carefully and consecutively. From searching the source of ideas, sketches, selection of materials, to the stage of crude workmanship using a variety of techniques, namely: tatah techniques, saw technique, and solder techniques, until the last exhibition work. the selection of the source ideas on the creation of this work using several supporting theories, such as: the theory of aesthetics, the theory of "method of creation 3 stages 6 steps" metal theory

After going through a long process of creation, there were eight works of art with a fossil theme. The work of metal that is created further highlight the expression of various characteristics of shellfish. Fossil jewelry shells created by the author leads more to the shell of a shell that is a shell of one shell and two shells

Keywords: Fossil Shells, Creation, Jewelry, Metal

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Dizaman modern dan canggih, ragam karya seni yang diharapkan dapat terwujud dengan bantuan mesin modern masa kini. Akan tetapi tidak semua pekerjaan karya seni dapat mengandalkan mesin modern, seperti halnya pekerjaan menatah, mengukir dan sebagainya karena membutuhkan teknik, rasa, dan alat. Sebagaimana karya seni yang penulis ciptakan, berjudul “Bentuk Fosil Kerang sebagai Sumber Penciptaan Karya Logam”.

Fosil (bahasa Latin: fossa yang berarti "menggali keluar dari dalam tanah") adalah sisa-sisa peninggalan makhluk hidup yang menjadi bentuk batu atau mineral. Fosil terbentuk dengan proses penghancuran peninggalan organisme yang pernah hidup, akan tetapi proses tersebut dapat terjadi ketika tumbuhan atau hewan terkubur dalam kondisi lingkungan yang bebas oksigen (gas dengan rumus O_2 , tidak berwarna, tidak berasa, dan tidak berbau). Tidak sedikit fosil ditemukan dalam bentuknya yang asli sebab dalam beberapa kasus, kandungan mineralnya berubah dan terlarut sehingga membentuk seperti sebuah cetakan.

Bentuk yang asli dalam fosil kerang mendorong penulis untuk menjadikannya sebuah idea. Bentuknya yang berupa batu makhluk purba membuat penulis penasaran terhadap bentuknya jika di ekspresikan menggunakan bahan logam. Menjawab rasa penasaran tentang salah satu bentuk fosil kerang, penulis melihat berita tentang penemuan fosil kerang raksasa di wilayah NTT pada tahun 2015 lalu. Berita tersebut memiliki persoalan yang membawa penulis untuk membuat karya seni berbentuk fosil kerang, karena setiap penemuan fosil atau benda langka tersebut hanya ditempatkan di museum, tidak dapat dinikmati dan dilihat semua orang. Oleh karena alasan yang terdapat dalam berita, penulis berencana menerapkan bentuk fosil kerang ke dalam bentuk karya logam, seperti dalam bentuk perhiasan, dan pernak-pernik lainnya.

2. Rumusan

Penciptaan karya Tugas Akhir ini dapat dirumuskan berbagai masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk fosil dapat dinikmati dalam seni perhiasan kalung atau anting
2. Bagaimana cara mewujudkan perhiasan menggunakan teknik tatah dalam media logam sebagai media eksplorasi.

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- a. Mewujudkan idea, gagasan, serta ekspresi melalui karya seni kriya logam.
- b. Memberikan daya ingat dan pengetahuan kepada menikmati karya seni logam fosil kerang yang tidak hanya dapat diketahui melalui museum, tetapi dapat dinikmati lewat karya seni.
- c. Menumbuhkan rasa kepedulian penulis dan masyarakat terhadap benda yang tercipta oleh proses alam ini, sungguh memerlukan waktu cukup lama.

Manfaat

- a. Mengangkat keindahan alam melalui kreativitas, untuk menambah ide dan hasil penciptaan karya kriya logam.
- b. Harapan dapat melengkapi kebutuhan hidup dan dapat mempercantik tampilan seseorang (perempuan).
- c. Media komunikasi antara pencipta dan penikmat karya seni perhiasan, khususnya wanita dan pencinta fosil.

4. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

1). Teori Estetika

Estetika adalah salah satu ilmu yang membahas bagaimana keindahan bisa terbentuk, dan bagaimana supaya dapat merasakannya. Estetika dalam konteks penciptaan menurut John Hopper (09 juni 1918) "filsafat ilmu tentang keindahan" merupakan bagian dari suatu ilmu yang berkaitan termasuk dengan proses penciptaan karya seni. Keindahan karya seni dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu keindahan objektif dan keindahan secara subjektif. Keindahan objektif di dasari faktor unsur – unsur visual seni yang dapat kita amati sehingga karya seni itu dinilai indah. merupakan sesuatu yang dapat dipandang. Sementara keindahan subjektif didasari oleh pengalaman estetik dan persepsi dari pengamatan seni terhadap benda seni.

b. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya yang berjudul Butir-Butir Mutiara Estetika Timur. Menurut SP. Gustami secara metodologis, terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Tiga tahap tersebut terdiri dari Eksplorasi data, Perencanaan,

dan Perwujudan (Gustami, 2007:329-332).

Tahap Eksplorasi Meliputi Aktivitas penjelajahan menggali sumber idea, pengumpulan data dan referensi berupa buku, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir ini. pengolahan dan analisa data. hasil dari penjelajahan dan analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Sebelum membuat karya seni, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang bersangkutan guna menambah referensi dan sumber idea sebelum membuat sketsa.

Tahap Perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan, visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, setelah itu diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. penulis kemudian membuat beberapa sketsa alternatif dan kemudian memilih sketsa terpilih untuk diwujudkan.

Tahap Perwujudan, bermula dari pembuatan sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi beberapa bagian, kemudian ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Sketsa itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Setelah ditentukan sketsa terpilih penulis kemudian melanjutkan langkah berikutnya yaitu membuat sketsa tersebut kedalam ukuran sebenarnya.

Analisis dari tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian diuraikan menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya, yaitu:

- 1) Penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi. Dalam menentukan tema dan rumusan masalah yang perlu pemecahan.
- 2) Menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.
- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensi. hal yang menjadi pertimbangan adalah material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, dan lain sebagainya.
- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe, dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan.
- 5) Perwujudan realisasi rancangan atau prototipe kedalam karya nyata sampai finishing dan kemasan.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran atau respon dari masyarakat.

B. Hasil dan Pembahasan

Karya I



Gambar 78. Karya Tugas Akhir ke 1
(Foto: dwi Andika Putra)

Judul : Bergandengan
Bahan : Perak
Ukuran : 18 x 14 cm
Berat : 76 gram
Tahun : 2017

Deskripsi:

Karya “bergandengan” memiliki bentuk dan tekstur berbeda. Seolah menggambarkan tentang hidup yang berdampingan antara makhluk hidup satu sama lainnya hingga menjadi fosil. Bentuk fosil *gastropoda* sengaja diletakan di tengah, karena bentuk dari kerang ini sangat unik dibandingkan yang satunya. Akan tetapi kerang kuku ini bila digabungkan satu dengan yang lainnya bentuknya akan menjadi lebih menarik.

Karya II



Gambar 80. Karya Tugas Akhir ke 3
(Foto: dwi Andika Putra)

Judul : Berbeda dan kompak
Bahan : Perak
Ukuran : 12 x 7 cm
Berat : 24,201 gram
Tahun : 2017

Deskripsi :

Karya “berbeda dan kompak” terinspirasi dari kehidupan kerang kuku yang selalu bersama atau berkelompok. Karya ini menggambarkan tentang perilaku hidup sosok hewan yang berkelompok namun tidak membedakan ukuran, perilaku dan bentuk



Karya IV



Gambar 84. Karya Tugas Akhir ke 7
(Foto: Dwi Andika Putra)

Judul : Aku
Bahan : Perak
Ukuran : 11,5 x 4 cm
Berat : 11,756 gram
Tahun : 2017

Deskripsi :

“Aku” merupakan gambaran tentang keakuan seseorang. Seseorang mampu berubah menjadi apapun untuk mendapatkan keakuannya, seperti patahan bagian depan yang memiliki arti tetap tangguh walaupun berbeda fisik dengan makhluk hidup lainnya. Artinya kita sebagai manusia harus menerima apa kekurangan kita, karena semua makhluk hidup memiliki kekurangannya masing-masing.

C. Kesimpulan

Karya seni perhiasan perak dengan bentuk kerang banyak diciptakan oleh para seniman namun karya kerang kali ini merupakan karya seni logam yang mengkombinasikan antara bentuk kerang ke dalam perhiasan kalung dan anting. Proses pembuatan karya kali ini merupakan hasil dari proses dalam merespon alam. Hal ini tak lepas dari lingkungan dan peristiwa di sekitarnya baik yang dialami langsung maupun tidak langsung.

Idea penciptaan karya Tugas akhir ini tercipta melalui proses yang panjang dan konsep yang matang. Berawal dari pengalaman di waktu kecil yang sering melihat fosil secara langsung maupun tidak langsung, terutama fosil kerang. Penulis tertarik untuk mengangkat fosil kerang *bivalvia* dan *filum molusca* ke dalam karya perhiasan logam, selain itu penulis juga merasa prihatin dengan situasi saat ini yang kebanyakan dari kalangan masyarakat tidak sedikit yang mengerti tentang fosil, maka dari itu penulis mendapatkan sumber idea untuk menciptakan karya logam dengan bentuk fosil kerang sebagai sarana untuk mengingatkan bahwa betapa pentingnya karya alam berupa fosil ini.

Setelah puas mengamati dan mengenal lebih jauh tentang fosil, terutama fosil kerang, penulis memutuskan untuk membuat fosil kerang sebagai sumber idae dalam penciptaan karya seni logam. Mulai dari tahap awal pembuatan karya yaitu mempersiapkan alat dan bahan, lalu mengolah bahan, selanjutnya membentuk bahan menjadi bentuk yang diinginkan dan mendekorasi untuk memperindah karya.

Karya ini menunjukkan bahwa fosil bukan hanya sekedar penemuan untuk dilihat melainkan juga untuk mempelajari tentang kehidupan. Banyak hal kecil dari alam yang dapat memberikan pelajaran besar bagi manusia. Selain itu Karya ini juga mampu menjelaskan mengenai maknanya sendiri tidak peduli pendapat orang lain tentang sebuah karya.

Banyak karya yang diciptakan berbentuk fosil kerang, bentuk yang di angkat merupakan pengembangan dari bentuk asli dan diberi sedikit tambahan untuk mempercantik tampilan. Hingga pada karya yang lain hampir diberi tambahan agar memenuhi bentuk yang di inginkan. Dari sekian banyaknya bentuk secara keseluruhan menggambarkan tentang sebuah pertahanan hidup dan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdunnur. 2002. *Analisis Model Bricken Stick terhadap Distribusi Kelimpahan Spesies*.
- Budiman, A. 1991. *Penelaah Beberapa Gatra Ekologi Molusca Indonesia*. Disertasi Pasca Sarjana. Universitas Indonesia. Jakarta Hal 17-167
- Fadillah, D.N. 2006. *Komunitas dan Asosiasi Mollusca* (Gastropoda dan Bivalvia) pada Ekosistem Mangrove di Teluk Gilimanuk, Universitas.
- Romimohtarto, K. 2001. *Biologi Laut : Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut*. Djambatan. Jakarta.
- Kuncoro, Eko, Budi. 2004. *Kanisius : Aquarium Laut*. Deresan. Yogyakarta.
- Gustami, SP. (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta
- . (2008), *Nukilan Seni Ornamen*, Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Murtihadi & G. Gunarto. (1982), *Dasar-Dasar Desain*, PT Tema Baru, Jakarta.
- Palgunadi, Barm. (2007), *Disain Produk 1*, ITB, Bandung
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung.
- Sipahelut, Atisah & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Hudisunaryo, & Kuwat. 1982. *Penuntun Praktek Kerajinan Logam*. Jakarta: C.V. Sandang Mas.
- Suwardo, & A Sri Bandono. 1980. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suharto, 1997. *Teknik Kerajinan Logam*. Yogyakarta. IKIP

WEBTOGRAFI

<https://www.google.co.id/search?q=filum+mollusca&oq=FILUM+&aqs=chrome..69i57j0l5.6226j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>, Diakses pada tanggal 12 November 2017 pukul 09.00 WIB.

https://www.google.co.id/search?ei=OJ9yWrecK8z7vATPgPSoBw&q=BIVALVIA&oq=BIVALVIA&gs_l=psyab.3..35i39k1j0l7j0i203k1l2.50142.52971.0.55651.8.8.0.0.0.146.940.1j7.8.0....0...1c.1.64.psyab..0.8.936...0i67k1j0i131k1.0.YdGxL5raVbg, Diakses pada tanggal 01 Desember 2017 pukul 07.00 WIB.

https://www.google.co.id/search?ei=wp9yWo_dHIjpvgSTxbugBQ&q=PINTEREST+FOSIL+KERANG&oq=PINTEREST+FOSIL+KERANG&gs_l=psyab.3...11097.15022.0.15318.13.12.1.0.0.0.158.1427.1j10.11.0....0...1c.1.64.psyab..1.6.683...33i21k1j33i160k1.0.eoV92DBFXSU, Diakses pada tanggal 12 Desember 2017 pukul 10.00 WIB.

https://www.google.co.id/search?ei=0p9yWpnbMMncvgT-oI6gCw&q=FOSIL+KERANG&oq=FOSIL+KERANG&gs_l, Diakses pada tanggal 15 November 2017 pukul 07.00 WIB.

